BUBBLE GUM CRISIS

UM CLÁSSICO: O ÁS DO ESPAÇO

JAPAN FURY

Nº2
R$ 1,95

AS GAROTAS DO ZODÍACO

CAVALEIROS DO ZODÍACO © TOEI ANIMATION

SAMPA 10 ANOS

PROMOÇÃO FLASHSTAR
GANHE 50
FITAS DO DESENHO
FATAL FURY

CONHEÇA AS
GOSTOSAS DE PLÁSTICO

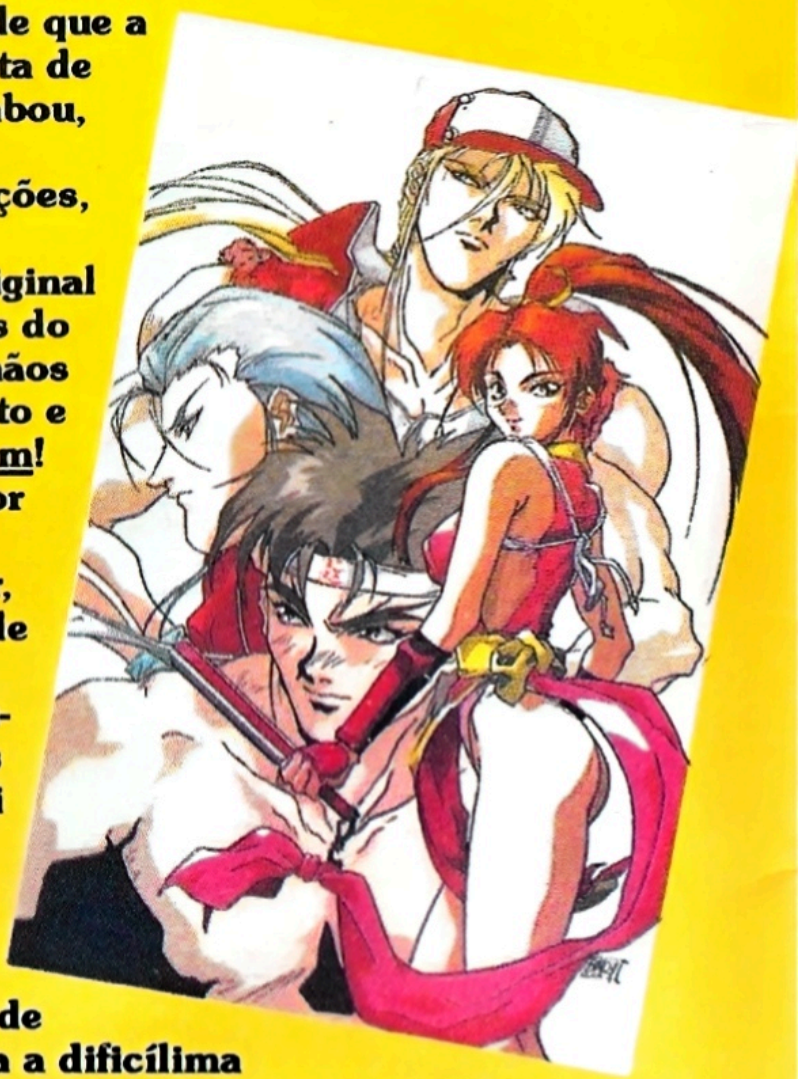
ULTRATODOS

QUERO VER NEGUINHO DAR PRÊMIO MELHOR!

Se você tinha alguma dúvida de que a JAPAN FURY é a melhor revista de animação do Brasil, agora acabou, meu filho!

Prosseguindo na nossas promoções, vamos estar sorteando:

Do 1 e 2 lugares: Um acetato original do desenho animado Cavaleiros do Zodíaco! Imagine ter em suas mãos uma cena de seu desenho favorito e que ninguém mais no mundo tem! Conseguido direto do Japão por nosso muambeiro secreto, só temos esse dois e quem ganhar, matará seus colegas e vizinhos de inveja!



Do 3 ao 53 lugares: Com absoluta exclusividade para os leitores da Japan Fury, cada sorteado vai ganhar uma fita de vídeo do desenho Fatal Fury I (leia matéria a respeito neste número)!

Para ganhar, preencha os dados de nossa ficha logo alí e responda a dificílima pergunta. Não mande xerox ou anote os dados numa folha de caderno, espertinha! Só vale o cupom!

Participe! Não seja goiaba!

Nome .....

.....

Endereço .....

.....

CEP ..... Cidade.....

Estado ..... Idade.....

Qual é o nome da revista em que você está lendo este jabaculê?.....

.....

ALEGRIAS E TOQUES

O sucesso incrível de sua **Japan Fury** foi maior do que esperávamos.

Foram cartas, telefonemas, gente nos parando na rua (e não era o homem da cobrança!)... Os fãs, curiosos ou interessados em desenhos japoneses finalmente têm um espaço sério e profissional. A resposta do público foi enorme. Também pudera! Fazem uns trinta anos que passam na TV seriados japoneses, o pessoal tá com a cabeça feita e cheio de amor prá dar.

E é legal que você, que tem menos de 30 anos, saiba que não foi com Cavaleiros do Zodíaco ou com Changeman que tudo começou. Nosso interesse é que você, leitor ou leitora, mergulhe no tema mangá e busque as origens de seu desenho ou autor favorito. Não se satisfaça em apenas ver o desenho. Vá atrás de suas origens.

E como é bom poder compartilhar todo esse mundaréu de informação que juntamos em mais de quinze anos de "pesquisa". E, não posso negar, é um barato fazer a concorrência ficar ressabiada e calar a boca de alguns cabeça de alga!

Neste número, nós queremos fazer uma homenagem àquelas pelo qual os heróis japoneses levam e dão pernadas: as garotas. Os rapazes são bacaninhas mas as garotas e mulheres do mangá tem um charme que, me desculpem os marvetes e decenaltas, deixa no chinelo aquela mutante peituda burra ou a super-gostosa desmiolada.

E a gente ainda prossegue com uma matéria sobre os robôs japoneses (escrita pelo Papa João Paulo Sergio Peixoto, o maior conhecedor de mangás da América Latina, sim senhor!), o velho e bom Ultraman, Ás do Espaço e mutcho mais!

A novidade, entre tantas, são duas páginas de quadrinhos no estilo japonês feito aqui no Brasil! Por pior que esteja a situação dos desenhistas brasileiros, pior fica quem desenha mangá. Existem muitos que são contra este estilo de desenho. Mas aqui a gente abre espaço e apoia os desenhistas de mangá... desde que sejam publicáveis!

E no próximo número, uma cacetada na sua cabeça! Tô louco prá falar mas não falo e não falo!

Hem? Você está lendo nosso editorial? Puxa! Então você não é um leitor comum!

Escreve prá gente! Vai! Nós queremos ouvir sua opinião.

José Roberto Pereira

JAPAN FURY 2

INDÍCE

5.....**BUBBLE GUM CRISIS**- As sensacionais garotas dentro de corpos de titânio!

8.....**DOCES DEUSAS DE RESINA** - Que tal montar um kit daquela menininha que aparece no seu mangá favorito? Calma, não babe na revista que é feio!

10.....**AS DAMAS DO ZODÍACO** - Nem só de macho peludo vive nosso desenho favorito. Os rapazes precisam do carinho (ou bofetes) delas!

15.....**ÁS DO ESPAÇO** - Olhaí o verdadeiro irmão perdido do Speed Racer!

16 .....**OS ROBÔS JAPONESES** - Porquê os japoneses são loucos por robôs? Leia nossa matéria e saiba becose!

22..... **FATAL FURY** - Começa a invasão dos novos desenhos japoneses! Sucesso de video-game em breve nas locadoras!

24.....**ULTRAMAN NUNCA MORREU** - Se você tem menos de 30 anos, é claro que assistiu o papai do Jaspion na TV!

28.....**ELEMENTAIS** - A sua ***Japan Fury*** sai na frente e apresenta o talento dos desenhistas de mangá... brasileiro! Lá nas outras você não acha isso e nem nunca vai achar!

30..... **YUUBIN** (correio em japonês!) e AS INFORMAÇÕES QUE NINGUEM TEM!

31.....**E NO PRÓXIMO NÚMERO...**

EXPEDIENTE

JAPAN FURY é uma publicação da Nova Sampa Diretriz Editorial. **Administração:** Av. Senador Casemiro da Rocha, 464. CEP 04047-000, Mirandópolis, São Paulo, S.P. - Fone/FAX: (011) 579-7197 - **Diretor:** Carlos Alberto Cazzamatta - **Editor:** Franco de Rosa - **Produção:** Estúdio PPA, o único e verdadeiro estúdio especializado em produção japonesa do Brasil, nhé-nhé-nhé! - **Supremo Mandatário:** Sérgio Peixoto Silva - **Poder Atrás do Trono:** José Roberto Pereira - **Colaboração e Berloques:** Orlando Tosetto Jr. - (Se você está lendo o expediente desta revista, você não é um leitor comum mesmo!) - **Colaboradores da HQ "Elementais":** Harumi Saito (lápis e caracter design), Celso R. Tomimatsu (pintura em acetato), José Roberto Pereira (roteiro, adaptação e lágrimas de paixão). **Diagramação e Editoração Eletrônica:** Afonso Carlos Sandrini - © 1995 ESTÚDIO PPA/NSD EDITORA

Todas as imagens publicadas nesta revista tem seus direitos reservados. Cavaleiros do Zodíaco e Sailor Moon © Toei Animation , Bubblegum Crisis © Studio Artmic, Fotos das figuras de plástico e ilustrações de Five Stars Stories © Kadokawa-Shoten, Patlabor e Gundam Series, © Nippon Sunrise, Macross e Gunbuster © Toho Films, Ultraman, Ultraseven, Ultra-Q e Ultraman Return © Tsuburaya Productions, Street Fighter © Capcom do Brasil, As do Espaço © Tatsunoko Pro, A Princesa e o Cavaleiro, Kimba e Fenix 2772 © Tezuka Pro

BUBBLE GUM CRISIS

Garotas em High Tech!

A história deste sucesso nos Estados Unidos, onde vendeu mais cópias que no Japão, se passa no ano de 2032 na cidade de Mega-Tokyo. Nessa época, surgem os poderosos robôs-escravos chamados Bulmas, fabricados pela Gennon Corporation. Coincidentementee, essa empresa detém o poder político e econômico no Japão. Ou seja, ela é o Governo.

Mesmo com tanto poder, a tecnologia da Gennon Corporation volta e meia dá pau. Um Bulma fica "louco" e sai matando todo mundo que encontra pela frente. Ou, o que é pior, quando terroristas (a gente já viu que no Japão tem terrorista prá caramba!) usam os Bulmas para ataques suicidas, destruindo tudo até serem destruidos.

A situação chegou a tal ponto que a polícia de Tokyo criou uma divisão especial para cuidar dos Bulmas. É a A.D. POLICE (**AD**vanced **P**olice - Polícia Avançada). Está formado o palco para muita, muita ação!

Mas acontece que mesmo a A.D. Police não é páreo para os Bulmas que enfrenta, alguns deles manipulados pela própria Gennon, que testa suas máquinas mais sofisticadas!

A A.D. Police não teve jeito. Acabou tendo a concorrência de um grupo para-militar secreto, com quatro garotas vestindo armaduras de combate de super tecnologia (chamados de HARD SUITS) e que põe no chão os Bulmas safados. As garotas se auto-intitulam ***"Knight Sabers"*** mas ninguém sabe quem elas são. Senão, os bandidos levam os trajes embora e já viu o rolo.

Tudo começa quando quando um dos maiores cientistas da Gennon, antes de morrer, grava um vídeo em que deixa de herança para sua filha Sylia, dizendo que havia desenvolvido os Hard Suits. E que a Gennon as queria a todo custo! Assim, Sylia resolve guardar o segredo das armaduras para si até decidir o que fazer. Mas, com a morte do pai, Sylia decide arrumar dinhei-

Armas, maquinas e garotas bonitas: isso a série tem de monte!

ro e bancar o projeto, vingando o pai.

Sylia dá duro e levanta uma pequena fortuna, investindo na criação de uma base onde, com a ajuda de seu irmão mais novo e um ex-assistente de seu pai, começa a criar as armaduras de combate.

Sylia decide pedir ajuda pois estava difícil tocar o barco sozinha. Assim, aparece Nene (leia "Nêne"), operadora de computadores da A.D. Police; Linna, professora de aeróbica e Priss, ex-marginal e cantora em ascenção. Todas, mais Sylia, formam o grupo Knight Sabers!

BUBBLE GUN CRISIS teve oito episódios, lançados entre 1987 e 1992, rendendo mais duas séries: A.D. POLICE e BUBBLE GUN CRASH. Na série A.D. Police temos três episódios com roteiros densos e com mais sensualidade que na série original. A história se passa dois anos

O Hard-suit de Priss e sua moto-robô auxiliar, versão MK1

Acima, alguns dos Bulmas feiosos que nossas heroínas peitam.

antes da criação das Knight Sabers e o personagem principal é Leon McNicole, o policial que caça as Sabers. E em Bubble Gun Crash a história se passa sete anos depois das Sabers, em 2039. Mas trocaram a produtora original AIC pela fraca ART-MIC em 1992, com uma mudança radical de toda a equipe. A qualidade foi pro-espaço. Com isso, durou apenas três episódios.

Esta série é uma febre lá na civilização porquê junta aquilo que a a gente curte: um mundo futurista, um clima *high tech*, robôs impressionantes, mulher bonita. E porrada! Uma tempestade de porrada, sem raiozinho de luz e chorinho pela mamãe. O negócio da história é vingança! E, naturalmente, uma animação poderosa, que os americanos esqueceram de fazer e estão aprendendo de novo com os japoneses. Apesar que, deve-se notar, todo o universo de Crisis sofre fortes influencias do filme cult Blade Runner e do poderoso Terminator (o design dos Bulmas muito lembra o do Terminator e isso não e mera coincidência.

A atenção do desenho é centraliza-

da no design das máquinas que, segundo certos pesquisadores, vão ser possíveis daqui a alguns anos! E é interessante notar que as naves e robôs da série viraram brinquedo posteriormente, e não vieram junto com o desenho, como acontece com certas armações.

AS GAROTAS

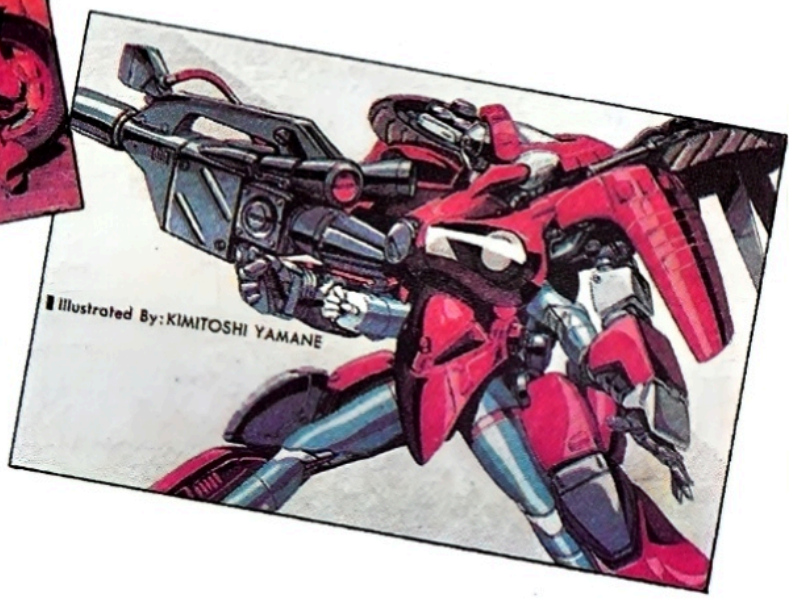
SYLIA STINGRAY: É a lider das Knight Sabers. Financia o grupo com sua fortuna. É a responsável pelo fornecimento de apoio logístico e mantem uma rede de informantes e delatores.

PRISS: Cantora profissional de Rock, seu nome verdadeiro é Priscila S. Asagiri. Priss é o nome artistico. Ela e sua banda ("*Os Replicantes*" nome dado aos andróides do filme Blade Runner) está fazendo sucesso e já tem uma gravadora de olho neles. Ex-marginal, conheceu Sylia num acidente de automovel e se uniu a ela na luta contra a Gennon. É a mais durona do grupo.

LINNA YAMAZAKI: Possui uma escola de aeróbica. E a mais ágil do grupo. Fez um teste para ser dancarina profissinal e... foi recusada! Após isso, conheceu Sylvia que a chamou para entrar no grupo. Linna aceitou pelo gosto de aventura.

NENE ROMANOVA: A mais nova do grupo mas a mais inteligente. Pesquisou secretamente dentro da Gennon para descobrir até onde os tentáculos do mal se extendiam dentro da A.D. Police. Atraves de sua rede de informantes Sylia soube das intenções da baixinha. Sem conseguir provas, aceitou o convite de Sylvia para ser uma Saber. Não manja muito de luta mas é forte no computador!

LEON MCNICOLE: Veterano da A.D. Police, ele admira as Sabers, se bem que esteja querendo colocar elas na cadeia faz um tempão. É amigo de Nene e paquera de longe Priss, sem saber suas identidades secretas.



Na sequência: Nene, Sylia, Priscila e Linna . No telão ao fundo, Priss, a cantora. A direita, o Hard Suit de Priss encaixado em sua Moto-robô Mk2

DOCES DEUSAS DE RESINA

Os fanáticos por kits Revell (quero dizer, os mais espertos) estão deixando de lado os antiquados tanquinhos de guerra e aviõezinhos e abraçando com entusiasmo um novo segmento do "plastimodelismo": as garotas de mangás!

Ainda um pouco limitado a um seleto grupo de sortudos espertinhos, a cada dia crescem os interessados por esta delicada forma de lazer.

Como isso começou?

A idéia de se montar kits de garotas nasceu de um segmento do plastimodelismo chamado Garage Kits. Por volta do inicio dos anos 80, surgiu a necessidade do fornecer a um publico mais seletivo Kits que não são produzidos industrialmente, por não terem muita procura ou público. Foi aí que micro empresas começaram a produzi-los em fundo de quintais ou garagens, dai o nome.

No caso do Japão, havia (e ainda há) uma procura por figuras plásticas de personagens de mangá. Os primeiros modelos já vem dos anos 60, brinquedos em sua maioria. Os primeiros kits no sentido e exato

À esq. Gin-Rei do novo Robô Gigante Nem todas as figuras vieram do mangá. Estas duas, são só prá fãs mesmo.

da palavra vieram com a serie Gundam, e daí se generalizou para as animações de grande e médio sucesso criar figuras plásticas dos personagens principais.

Afora isso existe um vasto sistema de merchandising que literalmente inunda o mercado com todos os tipos de produtos ligados as desenho animado (ou gibi) que está fazendo a cabeça da rapaziada. De capas de caderno a salsichas, tudo ganha a marca do desenho ou personagem. Nesse bolo de comércio louco, estao as pequenas e médias empresas que vivem exclusivamente de kits plásticos de personagens de manga, principalmente das garotas é claro, que ninguem é bobo!

As coelhinas de mangá são muito apreciadas.

Acontece que a relação de amor do fã de mangá vai além dos limites. O fã não se limita a ter apenas o brinquedo ou o desenho animado. Ele quer ter até mesmo a garotinha do desenho! Ele quer apalpar sua garotinha, levando prá casa um pedaço de um mundo que todas pessoas têm... mas que aquele pedaço será só seu.

O que pega nos kits de meninas de mangá é que elas satisfazem uma tara especial dos fãs. E, além de tudo, quase ninguém vai ter aquela boneca. A produção é meio que restrita e limitada... o que torna os kits muito mais exclusivos e apetitosos!

Vídeo-game tá no bolo! Olhaí a Shun-Li do *Street Figther*!

Eles são fortes! Eles são poderosos! Mas sem elas não dá pé!

POR QUEM OS CAVALEIROS LUTAM

Atena pode amar. Mas... amar qual Cavaleiro?

Os personagens masculinos da série "Cavaleiros do Zodíaco" possuem determinação, coragem e bravura comum nos homens fortes.

Mas a mola mestra de toda a história não é apenas a amizade, nem da luta do bem contra o mal. Isso existe, claro. Mas os heróis lutam pelo amor de uma mulher em especial. **Japan Fury** declara: É tudo culpa das mulheres!

A maior de todas as mulheres da série "Cavaleiros do Zodíaco" é a nossa querida Atena. Ela já passou por poucas e boas em sua vida... E vai passar por outras tantas!

Sem pai nem mãe, ela teve que ser criada por um estranho! Mesmo que ela ame seu avô, Mitsumasa Kido, que muitas vezes veio em seu socorro, Atena carrega o legado e o peso de ser uma deusa. Seu poder deve ser mais uma vez estabelecido na Terra, equilibrando a balança do Bem num mundo prestes a ser dominado por forças antagônicas, usurpadoras e destruidoras.

Atena é uma deusa e, por ser assim, pode amar. Todavia, seu amor está direcionado a todos os seus seguidores e a todos os seres humanos, até mesmo os maus. Cada um que usar seu nome em prol da humanidade, com ela estará. E ela estará em seu coração. Assim a deusa Atena responde com amor.

Mas a mulher Saori Kido, a parte carnuda e apalpável da deusa, a reencarnação da deusa ama muito e sofre por esse amor. Ela ama todos os rapazes que vestem as armaduras de prata, bronze e ouro. Mas seu coraçãozinho triste vibra especialmente para o jovem e arisco Seiya. Mesmo com uma flecha de ouro, que a deixa na beiradinha de cair nos

braços secos da morte, ela consegue ficar em um outro nível de consciência , ajudando seus seguidores como pode. Seiya em especial, claro! Rica como ninguém, com dinheiro saindo pela ladrão, ela não pode comprar a felicidade! É uma triste sina!

Parece que o jovem Seiya está destinado a levar no bolso de sua armadura quase todos os melhores e mais doces corações femininos da série.

Sua amante mais dedicada, ciumenta e meio doida da cabeça é... Ela mesma, Shina!

Como sabemos, Shina luta contra Seiya e já o desejou morto muitas e muitas vezes. Acontece que Masami Kuramada, o autor da série original das histórias em quadrinhos, queria colocar uma forma de amor mais violento e mesmo irracional. Seiya, ao retirar a máscara de Shina, retirara algo mais que uma máscara. A máscara de Shina representava as barreiras que a garota tinha para com o mundo! A máscara de Shina era (e ainda é, para a maioria das guerreiras mascaradas) uma forma de proteção contra as agressões do mundo dos homens. Uma forma de defesa para uma luta para o qual as mulheres da série (eu disse as mulheres da série!) não estão aparelhadas: a luta do amor! E cujo prêmio é o coração da guerreira!!

Assim sendo, tirar a máscara de uma guerreira da série "Cavaleiros do Zodíaco" é retirar algo que **nenhum** homem tirara antes. Algo que, nelas, só se tira uma vêz. Ou seja (tcham!), tirar a máscara da guerreira é tirar sua virgindade! É expor seu verdadeiro eu, o que ela tem de mais secreto e oculto. É por abaixo suas defesas. Tudo simbolicamente, é claro!

Seiya tirou a "virgindade" de Shina com simplicidade e humildade. E, na batalha em que tirara a máscara de Shina pela segunda vez, Seiya usou a força bruta. Era a desculpa que Shina queria para dar vazão ao seu ódio por ter sido derrotada... e de, também, mostrar seu amor. Afinal, o ódio é amor ao con-

que outras explicações de simbolismos vem por aí!

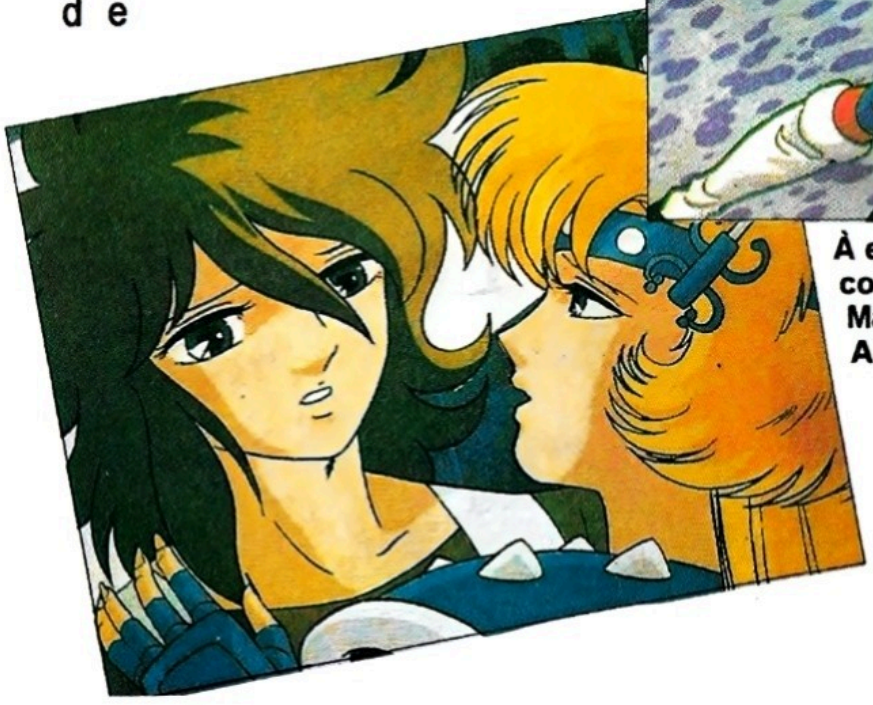
A gatona Marin também já levou uma cantada de Seiya. Quando ele quer, ele sabe ser bastante indiscreto e safadinho. Acho que ele leu esta matéria e aprendeu algumas coisas...

Seiya queria que sua mestra lhe mostrasse o rosto atrás da misteriosa máscara. Ela, claro!, não concordou. Estava se fazendo de difícil, a garota?

Não e bem isso: Marin é, na verdade, a irmã mais velha de Seiya! Todos devem se lembrar do que o Cavaleiro de Prata Asterion disse ao seu colega-cavaleiro Mouzes enquanto Marin estava amarrada de cabeça para baixo: que ela era a irmã de Seiya, mas ela não se lembra disso porque quando foi admiti-

trário! E Shina é tão cega que, mesmo com Cassius alí, no pé dela, cheio de paixão prá dar, a tonta suspirava por Seiya. Tem mocinho que é cego!

A série "Cavaleiros do Zodíaco" está cheia de simbolismos. Mas não vá me pensar que, quando tirar a máscara do Mestre do Santuário ele vai perder a virgindade! É tudo simbólico, pelamor de Deus, não vá confundir as bolas! Mas uma coisa é certa: quando alguém perde sua máscara, seu verdadeiro lado aparece. Que nem na vida real, né não? Aguard e



À esq.,Shun aquece o coração de June. Acima, Marin fez crescer a juba de Aioria de Leão!

Freia não será
correspondida por Hyoga

da no Santuário e colocou a máscara, perdeu a memória. Mas mesmo inconscientemente, sem saber da verdade, ela sempre protege seu aluno/irmão. Mas sua paixão verdadeira é Aioria de Leão, ou vai me dizer que você não notou os olhares comprometedores entre os dois?

Escondidinha e meio esquecida é a delicada e doce Miho! Ela cresceu junto com Seiya no orfanato. Os dois tem + ou - a mesma idade, uns 17 anos. Apesar de Pégaso não se mancar, como ele não se manca com nenhuma delas mesmo, Miho demonstra ter muito amor por ele. Como podemos ver na série, especialmente quando ela reza pelo japinho Seiya e sofre a cada porrada que ele toma/leva. Como toda japonesa, ela é muito tímida e retraída. Se marcar toca, as outras jogam ela prá escanteio. Reaja, menina!

A loirinha June, que possui a armadura de camaleão, é a paixão do rosado Shun. Responsável por seu treinamento na ilha de Andrômeda junto com o Cavaleiro de Prata Albion, ela foi desenvolvendo por ele mais do que um relacionamento mestra/aluno. Ela ama mesmo! Tanto que já tirou a máscara prá ele, e tentou salvá-lo de algumas encrencas. Shun, muito sábiamente, retribui esse amor. Lá do jeito dele, mas retribui. E depois dizem que o Cavaleiro de Andrômeda não é chegado...

Além dessas potrancas, ainda temos a semideusa Hilda, a favorita deste chefe de redação. Que mulher! Olhar e cabelos de gelo! Apesar de linda, ela é má! Mais má que sua professora de matemática! Mais má que sua diretora! E, apesar de toda essa Brastemp no coração, Seiya (oh! Ele de novo!) vai fazer a deusa balançar e querer lagar a batina... Digo, toga!

Outra gata nesta série contra Hilda chama-se Freya. E ela vai fi-

car com olhos apenas para Hyoga de Cisne! Achamos que ela não terá muita sorte, pois Cisne gosta de Eri, a gatinha que trabalha junto com Miho no orfanato.

Depois de resolver o problema com Hilda, a rapaziada vai peitar o deus Poseidon e seus generais dos mares, que querem dar um fim no Santuário e em Atena. Seu objetivo? Nunca vimos isso antes: eles querem conquistar o mundo!

Além dos Generais dos Mares, Poseidon tem uma Amazona/Cavaleira (Argh! Ninguém decide se as garotas são Amazonas ou Cavaleiras!) que se chama Tetis e usa a armadura da sereia. Ou Marmeid, seu título original. Ela vai dar muita dor de cabeça. Repare na foto que ela já vem sem máscara! E vai ficar gostando de um de nossos heróis. Qual deles? Assista a série! Eu não conto tudo senão estraga, aqui não é aquela outra revista, não!

Vai! Depois vai me dizer que as mulheres não fazem nada!

Tetis, a sereia, fisgará o amor de...

Você daria uma bolacha em Hilda de Polaris?

E DO BAÚ DO VOVÔ PEIXOTO...

ÁS DO ESPAÇO

A distribuidora *Teleshow* nem fazia idéia do que trazia, lá pelos idos dos anos 70. E assim, no meio de várias atrações esquisitas (como um tal de *Anjo do Espaço* em que apenas a boca do desenho se movia), um desenho chamou a atenção pela curiosidade, ação e aventura. E que se tornou um marco na vida de muita gente pelaí.

Era *Ás do Espaço* (Uchiu Ace), de *Tatsuo Yoshida*, o primeiro trabalho do criador do careta *Speed Racer*.

Logo no começo de sua carreira e antes do sucesso do velho *Speedy*, *Tatsuo* recebeu um convite da rede N.E.T. para criar um concorrente do maior sucesso dos desenhos na época: o inédito por aqui *Atomu* de *Ossamu Tezuka*.

Assim, *Tatsuo* usou aquilo que os escritores chamam de clichês, ou seja, situações que já vimos igual num monte de outros lugares: um garoto vindo de outro mundo, dotado com poderes fantásticos que luta em prol da Terra (Japão!) e que está em busca de seus pais perdidos no espaço (epa! Já ví essa historia de família perdida no espaço antes!).

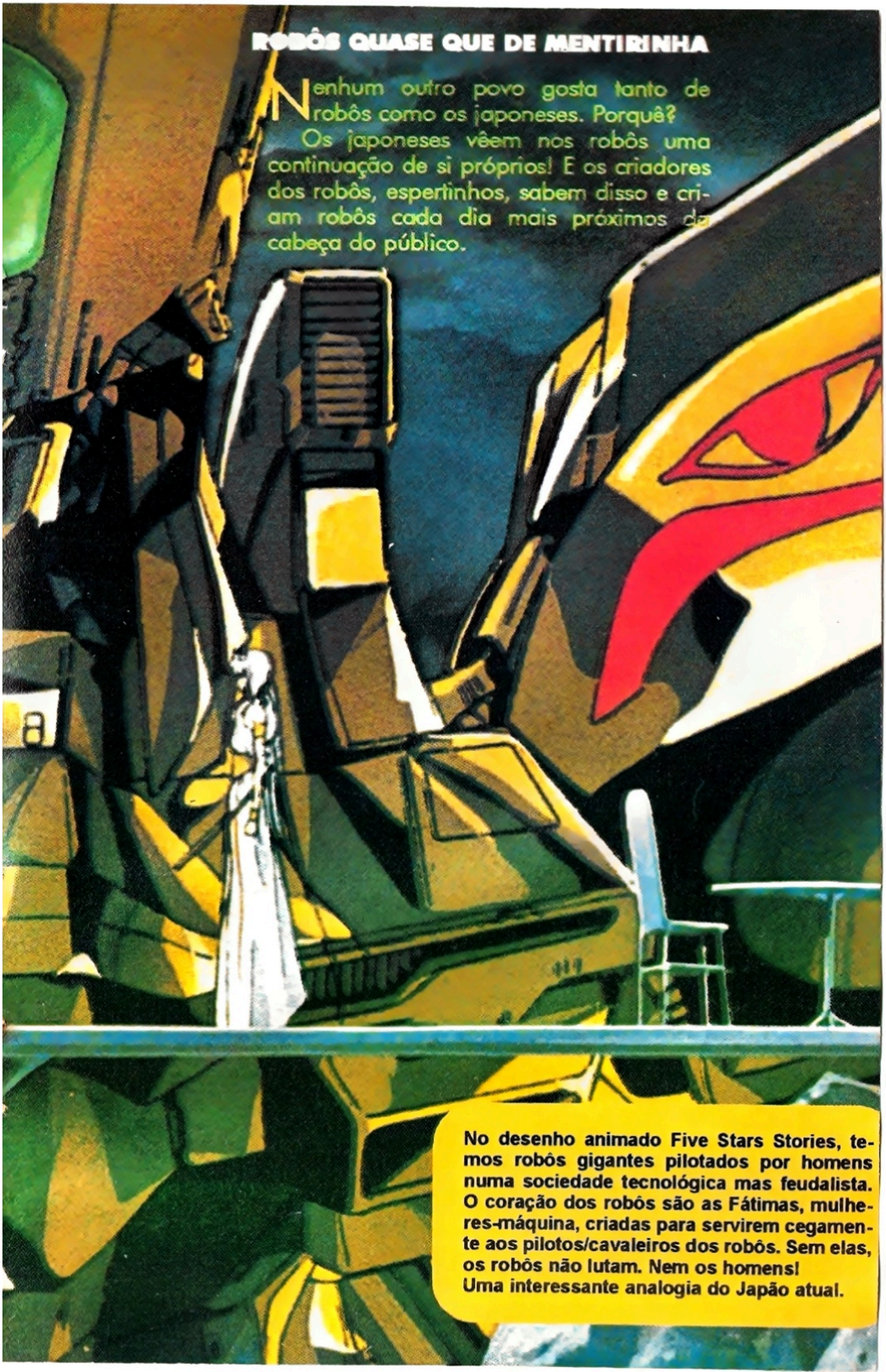
Ás do Espaço disparava um laser da testa e mascava chicletes vitaminados pois a atmosfera terrestre lhe fazia mal (sentiu o lance de marketing de uma indústria de doces? Chiclé vitaminado...). O velho Ultraman também tinha esse problema mas não era chupada, apenas mera coincidência. *Ultraman* é de 1966 e *Ás do Espaço* é de 1965.

Auxiliado por um cientista e sua filhota, dois dos principais clichês dos desenhos daquele tempo, *Ás do Espaço* fazia surgir um halo (que nem aqueles que os anjinhos tem na cabeça) que servia de transporte e, muitas vezes, virava lâmina destruidora.

A parceria estúdio de animação/indústria de brinquedos/emissora de TV é algo que não se conhece no Brasil. E até hoje, 30 anos depois, não se tem notícia de uma produção brasileira que seja tão competente em matéria de roteiro, originalidade e retorno de marketing. Os estúdios de animação brasileiros preferem fazer coisas prá propaganda ou prá *Disney*.

O QUE ESCONDEM OS CORAÇÕES DOS ROBÔS

por Sérgio Peixoto


ROBÔS QUASE QUE DE MENTIRINHA
Nenhum outro povo gosta tanto de robôs como os japoneses. Porquê?
Os japoneses vêem nos robôs uma continuação de si próprios! E os criadores dos robôs, espertinhos, sabem disso e criam robôs cada dia mais próximos da cabeça do público.
No desenho animado Five Stars Stories, temos robôs gigantes pilotados por homens numa sociedade tecnológica mas feudalista. O coração dos robôs são as Fátimas, mulheres-máquina, criadas para servirem cegamente aos pilotos/cavaleiros dos robôs. Sem elas, os robôs não lutam. Nem os homens!
Uma interessante analogia do Japão atual.

O primeiro sucesso de robô foi Tetsuwan **Atomu** de Ossamu Tezuka (esse homem tá em todas!). Era uma espécie de Pinóquio tecnológico, um robô que queria ser gente. Mas, prá não cair no dramalhão babaca, o velho Tezuka tacou um monte de aventura pro Atomu entrar e tentar sair.

Trocentas outras séries de desenhos apareceram pelo Japão, com o tema "menino robô"(veja a matéria sobre **Ás do Espaço** nesta edição). Mas foi no seriado **Homem de Aço** (Tetsujin Ni-diu Hachi Go) de Mitsuteru Yokoyama que o esquema do desenho animado com robos tomou forma definitiva. O robozão mais parecia um barril gigante, comandado pelo Carlos Centelha a distancia

Acima o poderoso GUNDAM F-91.À esq.,Detonator Orgun, uma das muitas séries de OVA's dos anos 80.

com um controle-remoto grande e dasajeitado para nossos padroes atuais. Foi com ele que o mundo, e o Brasil, conheceu o começo dos robôs gigantes japoneses.

A partir do Homem de Aço o estilo estava definido: o negocio era fazer robozão. E o roteiro, a mesma coisa: alienígenas invasores ou poderosas organizações criminosas querendo dominar o Japão.

Os robôs dos desenhos animados japoneses dos anos 60 eram absurdos, impossíveis de serem aceitos se a gente olhar prá eles com os olhos dos anos 90. Mas fizeram a cabeça e o coração de muita criança que é, hoje, Chefe de Redação desta revista que você lê. Os robôs mais manjados eram

as séries *live-action*: **Vingadores do Espaço, Robô Gigante**, e, mais tarde, o terrível Spectreman (que não deixa de ser um robô).

Os anos 60 serviram para ensinar aos empresários japoneses que o desenho animado poderia mudar de lado: em vez de se fazer um desenho animado de um personagem que pode ser transformado em brinquedo, desenvolve-se o brinquedo e se cria um desenho prá ele!

ROBÔS QUE VIRAM BRINQUEDO

Os anos 70 já lascam dois robôs poderosos e mais ou menos sofisticados, que permanecem inéditos no Brasil: **Mazinga Z** e sua continuação, **Great Mazinga**.

Tekkaman Blade entra em 75 com muito sucesso, pois não era mais um solitário robozão contra o inimigo. Agora, era um exército deles contra os inimigos! Uma grande inovação, o herói não estava mais sozinho. Combatler V veio no ano seguinte e Machine Voltus V pousou em 77. Estes robôs influenciaram bastante outros seriados como Dancougar (86) e outros, por terem sido um dos primeiros a usarem o sistema de cinco robôs menores que se juntam e formam um único robozão. Lembra de Power Rangers? A idéia é meio véia!

Mas foi em abril de 1979 que viria o verdadeiro arraso dos robôs: Mobile Suit Gundan (Kido Seishi Gundam)! Eiji Yamamura, presidente da Nippon Sunrise disse, numa entrevista: "Desde o começo eu queria fazer um robô de combate que fosse o mais realístico possível. Gundan nasceu desse esforço. Durante o planejamento, eu tive muitas conversas com Tomino (diretor da série) que sugeriu a Kunio Okawara para desenvolver esse robô. Atendendo meu pedido, recebi os esboços do modelo Zak e, mais tarde, o próprio Gundan. Yoshikazu Yasuhiko, responsável pelo design dos personagens (...) e o su-

Acima, Gunbuster, OVA dos anos 90 que se baseia no design dos robos do anos 60. Ao lado o primeiro GUNDAM

Os heróis da série PATLABOR: Izumi e seu Alphonse

No início dos anos 80 surge Macross ou Robotech, de acordo com a vontade das distribuidoras brasileiras. Nesta série, toda a experiência de marketing, ganha com Gundan, foi colocada em prática, pois a série queria explorar a venda de brinquedos ao máximo. As músicas, as naves e todos os possíveis produtos derivativos estavam (e ainda estão) disponíveis para os fãs e colecionadores.

Os japoneses afiaram seu requinte nos anos 90, com robôs projetados por engenheiros e passados a limpo por computadores poderosos. Tudo para produzir máquinas das mais realísticas possíveis. Daí surgiu Patlabor (do inglês PATROL - patrulha e do latim LABOR - trabalhador). Nessa série aborda alguns dos problemas atuais como o

cesso se deve a este novo conceito. Além do que, haviam personagens que não eram nem bons nem maus."

Gundan rendeu uma série de TV com 79 episódios, entre 79 e 81. Mais três longas-metragens resumo! E foi primeiro com uma gigantesca quantidade de brinquedos prá gente comprar, financiados pela Bandai (a dos Cavaleiros!). Esse robôzaço vai ganhar uma matéria detalhada em breve, fica frio.

Abaixo: Kou Uraki e seu GUNDAM GP-01-Série de OVA GUNDAM 0083. Ao lado, os GUNDAMS da série de TV GUNDAM ZZ e seus pilotos.

derretimento da calota polar e super-população. O ponto alto da série são os dois longas-metragens com muita ação e uma super-animação. Patlabor teve 45 episódios prá TV, 23 para vídeo e os dois longas-metragens, entre 1991 e 1994.

Mas parecem que os japoneses estão meio fracos de imaginação. O seriado de *live-action* Robô Gigante teve uma continuação agitada e cheia de super-efeitos animados e muito pau a partir do segundo episódio (serão seis no total). Seguindo nos *revivals*, tivemos séries de especiais para vídeo como Kishin Hen Dan, onde robôs enfrentam uma invasão alien... na década de 30! Tudo num visual delirante e bem da época, mas com a tecnologia animada de hoje! Já pensou? O efeito é prá lá de delirante.

Os robôs mais impressionantes e fantásticos estão na série Five Stars Stories de

Acima a Fátima Lachesis e o Mortar Headd Kinight of Gold, de Five Stars Stories. Á esq.:cantora Linn Minmay e a superfortaleza SDF-01 MACROSS

Mamoru Nagano. Publicada originariamente na revista de modelistas New Type, esta série teve um longa metragem impressionante. Imagine uma sociedade quase feudal mas com estranhos deuses presentes e um império que governa muitos planetas e estrelas. Todos os senhores feudais, cavaleiros e líderes planetários possuem uma Fátima; cada uma delas é o coração dos robôs e, quem tiver uma dessas máquinas humanóides, poderá controlar os robôs Mortars Heads... e cobrir-se de riquesas!

Os japoneses não param de criar robôs. Todos uma continuação de um sonho que está escondido no coração de cada japonês. Cada robô da Terra do Sol Nascente é uma pequena representação do japonês atual.

Mangá é cultura!

FATAL FURY

Por essa ninguém esperava! Vem aí FATAL FURY I!

Dia 15 de agosto ele será lançado em vídeo pela FLASHSTAR HOME VÍDEO, com o seu selo para desenhos animados, CARTOON HOME VÍDEO. Se você é daqueles meio distraidos, esta é a mesma empresa que lançou os especiais de vídeo dos Cavaleiros do Zodíaco e o longa-metragem para cinema.

No Japão, ao contrário do que muito sujeito "ishpertchu" por aí pensa, o vídeogame que faz mais sucesso no Japão tanto em fliperama como em cartucho não é o Street Fighter. É o Fatal Fury que manda! E com tanto sucesso na parada, o pessoal da SNK aproveitou para ganhar uns trocados e criou este especial com todos os personagens que a galera calejou a ponta do dedo de tanto jogar.

Nem preciso dizer que foi um baita sucesso. E a partir daí, a SNK não parou de produzir novas animações em cima dos seus jogos.

O desenho tem cinquenta minutos de duração, com o roteiro se baseando no jogo de mesmo nome (o primeiro Fatal Fury, você jogou?) e é o primeiro especial para vídeo. Existem mais um especial para vídeo (Fatal Fury 2) e um longa metragem para cinema (Fatal Fury Movie), e o terceiro especial de vídeo está em produção. E para a nossa alegria foi lançado o jogo Fatal Fury 3! Seu fliperama nunca será o mesmo!

RESUMO (que não estraga o filme, que nem fazem certas revistas por aí...)

Em algum lugar do oriente, um templo é invadido, seus sacerdotes mortos e um pergaminho contendo o segredo de um milenar golpe marcial, o Happyo Sei Ken, é roubado. Corta!

Na cidade de South City, Jeff Bogard, mestre de artes marciais e pai adotivo de vários órfãos de rua, vivia atrapalhando os planos do chefe do crime local. Seu nome é Geese Howard, que decidido a eliminar este incômodo, manda seus capangas fazerem o serviço sujo. Após uma rápida luta onde Jeff acaba gravemente ferido tentando proteger uma das suas "filhas", Geese Howard aparece e o mata pessoalmente com o golpe Happyo Sen Ken, diante de seus adotados. De casquinha, ainda leva uma de suas filhas adotivas como troféu. Um de seus filhos, Terry Bogard, jura vingança e parte de South City para desenvolver suas habilidades de luta.

Dez anos depois ele retorna, pronto para a sua vingança. Parando num bar para beber, ele acaba se envolvendo numa briga por uma flor lançada por Saucer Queen, a Bonequinha de Luxo de Geese (que é na realidade a criança levada como troféu por ele e "irmã" de Terry , já que ambos eram adotados por Jeff). Aparece outro valentão para enfrentar Terry, mas a polícia chega e é hora dos dois picarem a mula.

Já fora de perigo Terry descobre que seu quase oponente é Joe Higashi, amigo de infância de outro "irmão" seu, Andy Bogard, que foi criado por Tan Fu Hu, antigo amigo do pai de ambos. Juntos, decidem entrar no campeonato do King of Fighters, financiado e promovido por Gesse, com o objetivo de escolher novos lutadores para sua quadrilha.

Só que Geese não dorme no ponto, e manda investigar o estranho que surgiu na sua cidade. Quando descobre que Terry e Andy são filhos de seu antigo inimigo, manda Saucer envenena-lo antes de ele entrar no ringue do campeonato. Mas ela já estava apaixonada demais para conseguir isso, e acaba salvando Terry, que não sendo bobo, também retribui o amor de Saucer. E a pancadaria rola solta no ringue, com Andy, Terry e Joe detonando.

Vendo que sua "bonequinha" havia falhado, Geese ordena que pistoleiros completem o serviço. Mas Saucer apaga as luzes e ajuda nossos três heróis a fugirem. Só que isso teve um preço alto. Geese mata Saucer, que dá seu último suspiro nos braços de seu amor. Tan Fu Hu surge para tirar de carro Andy, Joe e um inconsolável Terry do cerco pelos capangas de Geese, mas leva um golpe de Billy, o melhor assecla do vilão e fica gravemente ferido. Levado para um hospital, os médicos lhe dizem que terá menos de vinte e quatro horas de vida. Andy e Joe, fulos da vida, partem para invadir a casa de Gesse e fazer justiça com as próprias mãos. Quando Terry ia juntando-se a eles, Tan o detém e o leva para fora e lhe ensina o golpe Happyo Sei Ken, a única maneira de conseguir equiparar-se e talvez, vencer Geese Howard. Ele aplica o golpe e Terry, que observando, aprende o golpe. Mas isso custou a vida do bom velhinho. O esforço foi demais para seu corpo ferido.

Mas isso não é nem metade da história! A fita reserva muito mais! Reserve na sua locadora o quanto antes!

ULTRAMAN
A SAGA INFINITA

Ultraman apareceu pela primeira vez nas telinhas japonesas em 1966. A partir de então, o herói das feições enigmáticas incorporou-se de vez ao inconsciente coletivo japonês, do mesmo modo que os terremotos ou o sashimi.

O criador de Ultraman foi Eiji Tsuburaya, produtor cinematográfico já com muita experiência na linha "monstro-gigante-que-assola-o-Japão", tanto que foi o produtor do clássico Godzilla e de vários outros expoentes do trash japonês, como por exemplo O Ataque do Povo Cogumelo e outros.

ULTRA Q

O apelo e o lucro fácil da televisão acabaram seduzindo Tsuburaya, que em abril de 1963 montou seu próprio estúdio de produções, associado à rede T. B. S. Primeiro produto: Ultra Q, uma série onde na verdade a principal atração era o monstro (!). Estreando nos japões em 2 de janeiro de 1966, Ultra Q causou furor. Diferentemente dos outros seriados japoneses, onde o herói sempre saía no braço com o leviatã do dia, neste não havia super-ser, apenas meros humanos tentando de alguma forma detonar a criatura maligna.

Os personagens principais de Ultra Q eram o piloto e escritor de ficção científica Jun Manjome (interpretado por Kanji Sahara), seu assistente Ippei Togawa (Yasuhito Saijo), que também dava uma de co-piloto, e Yuriko Edogawa (Hiroko Sakurai, que depois faria o papel da caladinha Fuji em Ultraman), repórter de uma rede de notícias e paquera implícita de Manjome. A trama era sempre a mesma: investigar rumores de um monstrengo destruidor, e acabar com o bicho do jeito que desse.

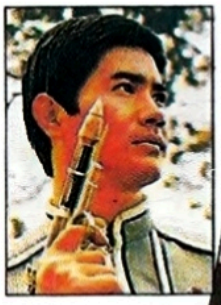
Ultra Q teve vinte e seis episódios, o último deles indo ao ar em 3 de julho de 1966. Graças a ele a monstromania pegou de vez também na TV japonesa. Os produtores cresceram o olho: era a hora de fazer alguma coisa nova.

SURGE O HERÓI

O primeiro episódio de Ultraman foi ao ar (no Japão, claro) ainda em julho de 66, seguindo parcialmente a fórmula do antecessor (grupo de humanos lutando contra monstrão). Mas desta vez havia um super-herói.

Todo mundo conhece a história: perseguindo o monstro Benlar, Ultraman choca-se contra uma nave da "Patrulha Científica", pilotada por um tal Hayata (interpretado por Sussumu Kurobe, o dr. Kuromatsu de Black Kamen Rider). Para salvar a vida do fulaninho, Ultraman meio que "funde" seu corpo ao dele. Para poder retornar à nossa realidade e lutar em caso de perigo, Ultraman dependia de Hayata, que deveria acionar a famosa "Cápsula Beta". Mesmo assim, o tem-

A esquerda, cena de Ultra-Q e, a direita Ultra... Seven!Abaixo, Dan Moroboshi.



po de Ultraman por aqui era curto: apenas três minutos.

Ultraman era forte pacas: seu soco equivalia a uma manada de cinqüenta elefantes em fuga desesperada. E ainda lutava caratê, e não dispensava um ou outro golpe de telecatch nos bichões. Além disso, tinha um verdadeiro arsenal de armas secretas e raios, o mais poderoso dos quais era o famoso raio Specium, lançado com o cruzamento de seus pulsos.

Prioritariamente destinado ao público infantil, Ultraman atingiu picos de mais de 40% de audiência. Todo mundo sabia que o monstro seria destruído no final, mas nos divertíamos a valer com tiros de mentira, maquetes explodindo, máscaras de borracha e muita, muita inocência.

ULTRASEVEN

Ultraman já estava dando o prego quando surgiu a terceira versão das Ultracoisas: Ultraseven! Seu nome original deveria ser Redman, depois mudado para Ultra Eye, e, finalmente, para o definitivo e glorioso Ultraseven. Os caras negam de pés juntos que esse nome tenha algo a ver com a marca de cigarros Wild Seven, patrocinadora de muitos programas do gênero. Vai saber...

Ultraseven começou em outubro de 1967, e já era inegavelmente mais aperfeiçoado que o velho Ultraman, tanto em termos de roteiro quanto de efeitos especiais. A principal diferença era o público-alvo infanto-juvenil, mais apto a curtir a violência sem precedentes do seriado (- quem não lembra que os monstros eram às vezes desmembrados pelo "mocinho"?).

A série contava a história do Explorador Espacial número 340, Ultraseven, vindo de M78, planeta-lar de todos os Ultra. Estava ele tranquilamente mapeando a galáxia quando viu, aqui na Terra, um alpinista cortar a corda que o sustentava para salvar um amigo. Sensibilizado pelo nobre gesto, Ultraseven transforma-se numa cópia dele, assumindo a identidade de Dan Moroboshi (o ator Koji Mitsuru). Ultraseven acaba gostando do clima e vai ficando por aqui, enfrentando os invasores de outros mundos.

Diferentemente de seus irmãos, ele mantinha poderes na forma humana: psicocinese, ultra-visão, e uma forma estranha de telepatia. Quando "plenamente operacional", fazia uso de vários raios de força, mas sua arma principal era o Eye Slugger, que arremessava para decepar partes de seus inimigos.

Terminando em setembro de 68, Ultraseven foi um verdadeiro marco na tecnologia televisiva; numa época em que a Silicon Graphics ainda hiberna-

va nas mentes divinas, o seriado se valia de uma Optical Printer 1200, das mais avançadas então.

Ultraseven marcou também como o último trabalho de Tsuburaya, que morreu pouco depois, em janeiro de 1970. Isso porque, na ocasião de seu término, a série dos Ultra já vinha sendo ofuscada por desenhos como Kikku No Oni (Sawamu, o Demolidor), e os produtores acharam melhor dar um tempo. Aproveitando o vácuo, a concorrência lançou coisas como Uchiu Enji Gori (mais conhecido como Spectreman), com relativo sucesso, mas que jamais poderiam preparar o público para a chegada de "O Retorno de Ultraman."

A VOLTA DE ULTRAMAN

Futuro. Tudo em paz no Japão. A Patrulha Científica, ociosa como o Congresso Nacional, acabou sendo dissolvida. Mas eis que as forças da natureza, Clara Nunes à frente, se revoltam, e um novo monstro surge na baía de Tóquio. Um tal Hideki Go (o ator e dublador Jiro Dan) dá sua vida para salvar o menino Jiro. No leito de morte de Go, Ultraman volta a fundir-se a um corpo humano, restituindo-lhe a vida.

E vamos pro pau! Lutas mil, muita borracha queimada, monstros picados e ação alucinada! As armas? Raios, chutes, socos, e o multi-uso Ultrabracelete (presente de Ultraseven), que se transforma em todo tipo de arma letal. Ponto alto da série: o episódio em que Hayata e Dan Moroboshi juntam suas forças para salvar Ultraman! Vai dizer que você também não abriu o berreiro quando o velho Ultraman e Ultraseven uniram-se para salvar o maninho em perigo?

OS INÉDITOS

Aqui no Brasil, ficamos nisso. Mas lá no Sol Nascente a coisa continuou. Muitos outros Ultra deram as caras e o suor pelo bem do mundo em geral e do Japão em particular. A começar por Ultraman Zophy, aquele decano que vem buscar o velho Ultraman no último episódio da primeira série, e que era, segundo se crê, o irmão mais velho da trupe.

Depois veio Ultraman Ace, que precisava de uma combinação entre um homem e uma mulher para surgir (combinação essa mais para Supergêmeos que para Adão e Eva, é claro). No seriado de Ultraman Ace é que o pai dos

Lá vai outro monstro ser fatiado que nem salame!

Ultras dá o ar de sua graça, e é revelado que os Ultra não são irmãos de sangue, mas sim uma irmandade de Defensores do Universo, sendo Ace um filho adotivo do tal patriarca.

Ultraman Taro, de 1973, conta a história do incrível Planeta Ultra, com seu sol artificial e o demoníaco vilão Emperor - a irmandade Ultra estava encarregada de dar um cacete no cachorro. Conseguiu, claro.

Depois veio Ultraman Leo, que salva Ultraseven de uma luta na qual este perde seus poderes. Leo, já humano, explica a Dan Moroboshi que veio de L77, na constelação do Leão (daí o nome). Nessa série é que aparece Ultra King, o verdadeiro líder da tropa Ultra, um tipo soturno e esquisitão.

Interrompendo a seqüência live action, veio o desenho The Ultraman, uma mistura fedorenta de Fantomas com Yamato, que durou até demais: cerca de 50 episódios.

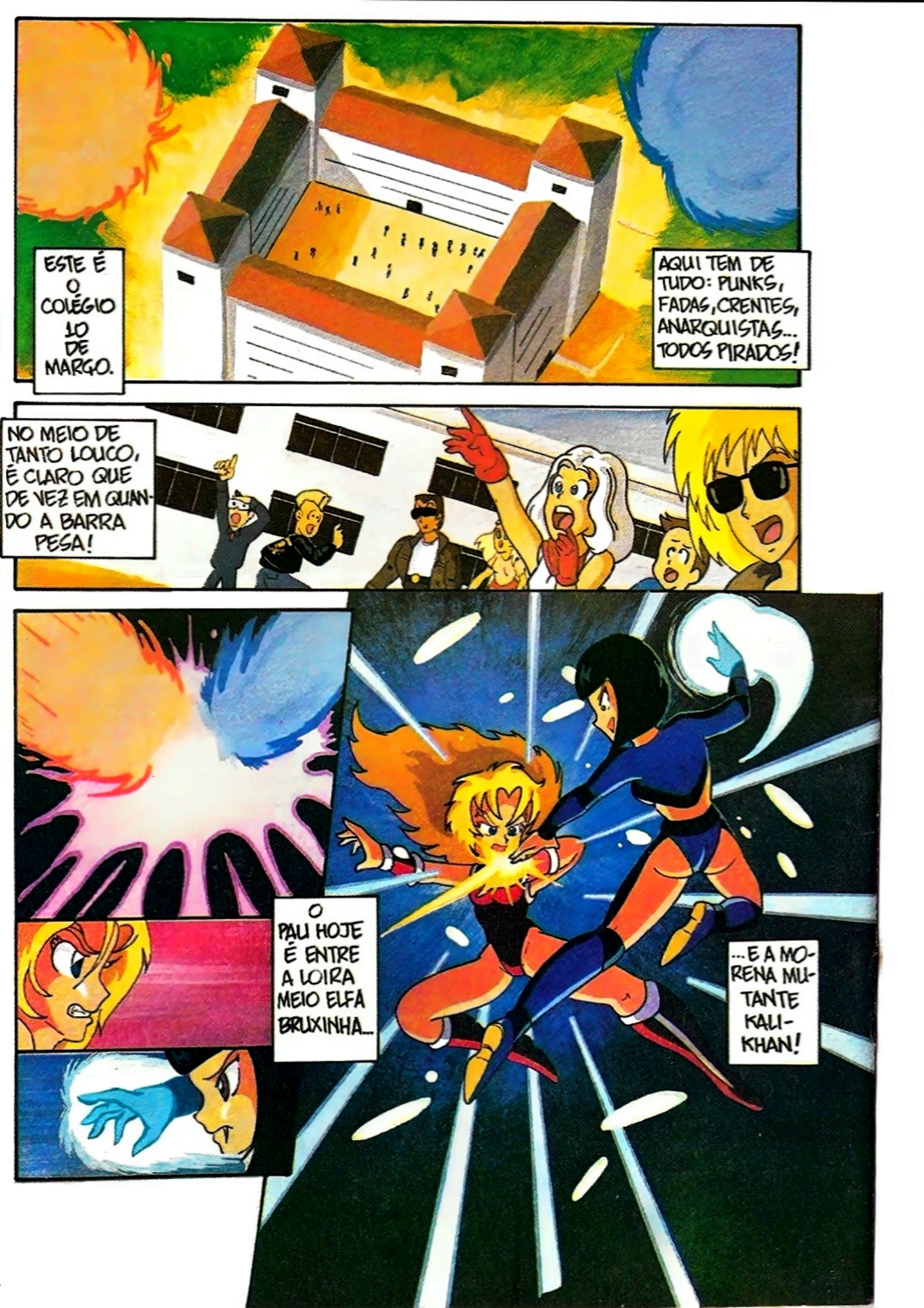
Mas ainda não acabou: em 1980 apareceram com Ultraman 80! E logo em seguida veio Ultraman's Story, que conta a história de Ultraman Taro e do Planeta Ultra desde seus primórdios.

Em 1991, 25 anos depois do primeiro Ultra, pintou uma co-produção Japão/Austrália: Ultraman Towards To The Future, que conta a história de

Ultraman Great e seus hospedeiro, Jack Shido. Um pouco antes, a Hanna-Barbera havia produzido um longa de animação chamado Ultraman USA ou Ultraman: The Adventure Begins, onde nosso amiguinho muda-se de armas e bagagens para a terra do Tio Sam, e continua baixando o sarrafo nos super monstros.

Acabou? Sim e não; rumores dão conta de que a Sato Company está planejando trazer TODA A FAMÍLIA ULTRA PARA O BRASIL num futuro próximo. Se você estava Calmo e Tranqüilo, acabou tudo. Durma-se com esse barulho!

O Retorno de Ultraman e a Família Ultra posando prá foto em Sergipe!


ESTE É O COLÉGIO 10 DE MARGO.
AQUI TEM DE TUDO: PUNKS, FADAS, CRENTES, ANARQUISTAS... TODOS PIRADOS!
NO MEIO DE TANTO LOUCO, É CLARO QUE DE VEZ EM QUANDO A BARRA PESA!
O PAU HOJE É ENTRE A LOIRA MEIO ELFA BRUXINHA...
...E A MORENA MUTANTE KALI-KHAN!

SOBROU PARA A PRINCESA, ELEMENTAL E...
...AMANTE DO JOVEM PEDRO (UAU)!
ALIÁS, AS TRÊS SÃO AMANTES DELE! JÁ VIU...
EXPLODE!
QUE CATSO ESTÁ ACONTECENDO AQUI?
?!?!?
TENSÃO PRÉ-MENSTRUAL!
ELEMENTAIS
HARUMI & CELSO

YUUBIN

Gostou? Mas gostou mesmo? Escreva prá gente! Faça assim: mande uma carta agora mesmo para JAPAN FURY/Cartas – Av. Senador Casemiro da Rocha, 464. CEP 04047-000, Mirandópolis, São Paulo, S.P. Tá bom. Pode escrever dizendo o que não gostou. Eu aguento! EU AGUENTO!! Mas pega leve que sou sensível...

A GENTE CONTA PROCÊ ANTES DELES

Nossos xeretas de plantão levantaram as últimas dos caras e vieram correndo contar prá nós. Agora, a gente conta procê! Afinal, é você quem paga nosso salário!

A distribuidora Samtoy, a mesma que levou prá Manchete os famosos Cavaleiros do Zodíaco, contra-ataca! Estão acertadas as exibições pelo SBT o desenho animado mais tranzado dos últimos tempos: Dragon Quest! Que aqui sairá como As Aventuras de Fly!

E não é só isso, torcida brasileira! Para arrasar o quarteirão, vem aí, também pelo SBT, um desenho animado que tem tudo prá se transformar no maior delírio da moçada: o fantástico DRAGON BALL! E, na rebarba, sua ultra-continuação chamada DRAGON BALL Z! Mais de 100 episódios inéditos prá você descer as calças de alegria.

E parece que as distribuidoras acordaram pro Japão. A CAPCOM do Brasil está negociando com uma grande distribuidora a exibição, em uma emissora ainda não definida, de alguns desenhos animados japoneses joinhas: o primeirão chama-se MEGAMAN! O herói dos vídeo-games ganhou um seriado próprio, exibido nos EUA e em breve na sua casa. Junto com o desenho virão muitos brinquedos do pequeno andróide e sua... irmãzinha! Na preview que nossa equipe de intrometidos bocudos teve acesso, pode-se ver que a animação tem aquele cheirinho Disney. Mas nas cores e na direção a gente vê a mãozinha japonesa...

Amado leitor: aguarde que faremos matérias detalhadas sobre tudo que você leu acima. E não se preocupe em procurar nas outras, pois nossas fotos são exclusivas!

E se você gostou das fitas de vídeo que estamos sorteando neste número, espera o próximo! Enquanto lá nas outras você ganha bonequinho, entradinha prá cineminha ou pitomba nenhuma, aqui você sempre leva mais vantagem! Afinal, a equipe que trabalha na Japan Fury não marca touca que nem uns e outros. Barriga? Só de mulher grávida!

e nos próximos números, uma paulada na sua moleira!

Você não ouviu falar mas a gente tem que dizer, senão teremos um troço. Conheça a maior febre japonesa da atualidade: SAILOR-MOON!

Dê bofetadas mas não deixe de ler: DESENHO ANIMADO DO STREET FIGHTER!

A segunda parte da matéria PATRULHA ESTELAR.

Sucesso nos vídeo-games, desenho animado e gibis: RANMA ½!

Ah! Quer mais? QUADRINHOS INÉDITOS DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO! FULL COLOR!

JAPAN FURY continua dando um mundaréu de fitas de vídeo pra você.

Total apoio ao desenhista de histórias em quadrinhos brasileiro:

conheça VAMPIROS DO ESPAÇO.

Não entrou neste número, mas no próximo entra: CANDY CANDY!

Escritores e pesquisadores especializados, desenhistas de primeira, material exclusivo, nenhum desenhista fazendo de conta que escreve... Tudo isso e muito mais na ÚNICA revista sobre animação e produções japonesas MESMO! Só aqui e em nenhum outro lugar! Na sua JAPAN FURY! Já vai separando uns trocadinhos.

FATAL FURY
DIRETO DO GAME PARA O VÍDEO
SEGUNDA QUINZENA DE AGOSTO NAS MELHORES LOCADORAS
CARTOON
HOME VI
FLASHSTAR